

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO SOCIOECONÔMICO
CURSO DE CIÊNCIAS CONTÁBEIS

CAROLINA SENS WESTPHAL

**JOGOS DE EMPRESAS: UMA ANÁLISE SOBRE AS PERCEPÇÕES DOS
ACADÊMICOS DO CURSO PRESENCIAL DE CIÊNCIAS CONTÁBEIS DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA EM RELAÇÃO ÀS
DISCIPLINAS DE SIMULAÇÃO GERENCIAL I E II.**

Florianópolis-SC

2017

Carolina Sens Westphal

**JOGOS DE EMPRESAS: UMA ANÁLISE SOBRE AS PERCEPÇÕES DOS
ACADÊMICOS DO CURSO PRESENCIAL DE CIÊNCIAS CONTÁBEIS DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA EM RELAÇÃO ÀS
DISCIPLINAS DE SIMULAÇÃO GERENCIAL I E II.**

Monografia submetida ao Curso de Ciências Contábeis da Universidade Federal de Santa Catarina para obtenção de grau de Bacharel em Ciências Contábeis em 2017.

Orientador: Pedro José von Mecheln Dr.

Florianópolis-SC

2017

CAROLINA SENS WESTPHAL

**JOGOS DE EMPRESAS: UMA ANÁLISE SOBRE AS PERCEPÇÕES DOS
ACADÊMICOS DO CURSO PRESENCIAL DE CIÊNCIAS CONTÁBEIS DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA EM RELAÇÃO ÀS
DISCIPLINAS DE SIMULAÇÃO GERENCIAL I E II.**

Esta monografia foi julgada adequada para obtenção do título de Bacharel em Ciências Contábeis pelo curso de Ciências Contábeis da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 14 de outubro de 2017

Prof. Fernando Richartz, Dr, Coordenador de Monografia do Departamento de Ciências Contábeis.

Prof. Pedro José von Mecheln (Orientador), Dr

Prof. Ernesto Fernando Rodrigues Vicente, Dr

Prof. Luiza Santangelo Reis, Mestre.

Dedico esta, assim como todas as minhas conquistas, aos meus pais que sempre acreditaram em mim.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família pelo apoio e fé em minhas escolhas. Agradeço à minha mãe pelo companheirismo e paciência, e ao meu pai, por sempre esperar o melhor de mim e sempre estar me incentivando. Agradeço ao meu irmão por ser meu exemplo.

Agradeço ao meu namorado por estar ao meu lado, me confortando nos momentos difíceis.

Agradeço aos meus amigos por me descontraírem.

Agradeço à UFSC e aos meus educadores por serem transmissores de conhecimento.

Por fim, agradeço a Deus por sempre estar me acompanhando.

RESUMO

O processo de ensino/aprendizagem vem passando por diversas mudanças, a sociedade vive em uma era digital com grande facilidade ao acesso a informação, assim, a necessidade do educando vem em transformação e com isto, vem sendo cada vez mais frequente a utilização de novas metodologias de ensino. O Jogo de Empresas é um método de ensino que utiliza de recursos tecnológicos e objetiva desenvolver aspectos voltados a tomada de decisões, utilizando dos conhecimentos antes recebidos. Neste método o acadêmico torna-se agente ativo no processo de ensino/aprendizagem. Assim, o presente trabalho objetiva analisar as percepções que os educandos possuem acerca da metodologia dos jogos de empresas ministradas na disciplina de Simulação Gerencia I e II na Universidade Federal de Santa Catarina. Para o presente estudo foi elaborado um questionário aplicado aos acadêmicos do curso presencial de Contabilidade da UFSC, que cursaram as disciplinas nos semestres de 2016.1 à 2017.2, utilizando-se da escala likert de 5 pontos para a obtenção das respostas. O estudo obteve uma amostra composta por 69 alunos. Com a presente pesquisa pode-se identificar que esta metodologia de ensino satisfaz o acadêmico em relação ao processo de ensino/aprendizagem. Agindo como uma matéria integradora do curso, fixando conceitos, evidenciando a importância de demonstrativos contábeis, além de colaborar com o processamento e aplicação das informações. A análise também identificou que os acadêmicos se envolvem emocionalmente no jogo, sentindo-se motivados e guardando expectativas quanto ao resultado. Além de que a competição proposta pelo jogo estimula o aprendizado.

Palavras Chave: Jogos de Empresa. Ensino/Aprendizagem. Contabilidade.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Composição da amostra: Semestre Cursado.....	15
Gráfico 2: Percepção dos acadêmicos em relação ao processo de ensino/aprendizagem das matérias de Simulação Gerencial.....	24
Gráfico 3: Método que facilita a aprendizagem x motivação.....	25
Gráfico 4: Demonstrações Contábeis.....	27
Gráfico 5: Conteúdos anteriormente estudados.....	27
Gráfico 6: Ambiente competitivo.....	28
Gráfico 7: Trabalho em equipe.....	29
Gráfico 8: Percepção do esforço/dedicação para compreensão e aplicação das regras da simulação na gestão da empresa simulada.....	29
Gráfico 9: Expectativa do acadêmico.....	30
Gráfico 10: Sentimento do educando.....	31
Gráfico 11: Percepção do acadêmico.....	32

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Escala Likert de 5 pontos	16
Quadro 2: Escala Likert 5 pontos para a terceira seção do questionário.....	17
Quadro 3: Relevância das disciplinas do curso na disciplina de Simulação Gerencial.....	26

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Composição do questionário.....	16
---	----

LISTA DE SIGLAS

UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina.

Sumário

1. INTRODUÇÃO	11
1.1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	11
1.2. TEMA E PROBLEMA	12
1.3. OBJETIVOS.....	12
1.3.1. OBJETIVO GERAL	12
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
1.4. JUSTIFICATIVA.....	13
2. METODOLOGIA DA PESQUISA.....	14
2.1.1. TIPO DA PESQUISA	14
2.1.2. POPULAÇÃO E AMOSTRA	15
2.1.3. COLETA DE DADOS	15
2.1.4. LIMITAÇÕES DA PESQUISA.....	17
2.1.5. SIMULARE.....	18
3. REFERENCIAL TEÓRICO.....	18
3.1. A UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA NO MEIO ACADÊMICO	18
3.2. ORIGEM DOS JOGOS DE EMPRESAS.....	20
3.3. CONCEITOS DOS JOGOS DE EMPRESAS	20
3.4. JOGOS DE EMPRESAS E SUAS VANTAGENS NA ESTRATÉGIA DE ENSINO	21
4. ANÁLISE DOS DADOS	23
4.1. ANÁLISE DAS PERCEPÇÕES DOS ACADÊMICOS.....	24
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS E SUGESTÕES	32
5.1. CONCLUSÕES.....	32
5.2. SUGESTÕES PARA PESQUISAS FUTURAS	34
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35

1. INTRODUÇÃO

Neste capítulo, apresentam-se as considerações iniciais sobre o tema e problema a ser estudado, assim como os objetivos gerais e específicos do estudo. Também será tratada, no presente capítulo, a motivação e justificativa para a pesquisa.

1.1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Atualmente o processo de ensino/aprendizagem se concentra, ainda, em um método tradicional, com a aplicação de aulas expositivas concentrada em um locutor. Com a constante evolução tecnológica e conseqüentemente com a maior facilidade ao acesso à informação a necessidade do acadêmico, neste processo, vem em transformação. Assim, surge uma necessidade de mudança de um cenário centrado no docente, para um cenário em que acadêmico e docente trabalham em parceria para construir este processo de aprendizagem.

Sobre o tema, Casagrande (2014) discorre que o ensino da Contabilidade tem sido pauta de críticas dos profissionais da área, sendo que muitas discussões sobre formas de ensino/aprendizagem vêm sendo debatidas. A autora menciona o estágio supervisionado, laboratórios, jogos de empresas, entre outros, como novos métodos que vem sendo discutidos. Visto isso, nota-se uma necessidade, no curso de Ciências Contábeis, de um ensino não só teórico, mas atrelado a um contexto prático da contabilidade.

Santos (2003) menciona que a metodologia de “Jogos de Empresa” é o método em que os acadêmicos tornam-se agentes ativos no processo de aprendizagem. E ainda comenta que este método proporciona um clima motivacional e favorece o ensino de adultos. Assim, segundo Collier (apud FERREIRA, 2000, p.66) “o ensino de adultos se caracteriza pelos seguintes aspectos: aprendem o que sentem necessidade, aprendem melhor porque estão fazendo, preferem trocas de informações como ambientes de estudo e aprendem melhor resolvendo os problemas”.

Nota-se, portanto, que os Jogos de Empresas, caracterizam-se por uma metodologia que atende aos aspectos citados por Collier. Ferreira (2000) esclarece que o método tem como centro do processo de ensino os participantes, e que estes, promovem as descobertas de solução para os problemas expostos. Ainda, Campos, et al. (2014) mencionam como objetivo da disciplina aprender a partir da vivência, exercitando a tomada de decisões, e proporcionando uma maior noção de como é a gestão na prática.

1.2. TEMA E PROBLEMA

São diversos os métodos de ensino utilizados por nossos educadores. No presente estudo será analisada a metodologia de Jogos de Empresas, método dinâmico que vem sendo utilizados nas diversas áreas de gestão. Referente aos Jogos de Empresas, Marion et al. (2013, p. 14) esclarece que:

o objetivo deste método é desenvolver nos participantes de um curso a habilidade em tomar decisões baseados em dados contábeis e de mercado, através da utilização de um jogo onde estes participantes representam a diretoria de empresas que competem em um mesmo mercado.

No curso de Ciências Contábeis da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), objeto do presente estudo, apresenta em seu currículo as matérias de Simulação Gerencial 1 e 2, ministradas na sétima e oitava fase, respectivamente. Na ementa da disciplina de Simulação Gerencial 1, se tem como descrição do objetivo da matéria desenvolver no acadêmico habilidades gerenciais, sendo utilizado como método um jogo de simulação empresarial utilizando técnicas convencionais e recursos informatizados (simulador).

A partir do exposto anteriormente, nota-se que os estudantes, no jogo, tornam-se os agentes principais no processo de ensino/aprendizagem, participando de forma ativa, tomando decisões e recebendo o feedback de suas ações. Neste contexto vale analisar as diferentes opiniões dos acadêmicos sobre o método que está sendo aplicado no curso e seu funcionamento no processo de formação.

No contexto exposto surge a problematização desta pesquisa: Para os acadêmicos do curso presencial de Ciências Contábeis da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) as disciplinas de Simulação Gerencial, ministradas no curso, agregam valor no processo de ensino/aprendizagem?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GERAL

O objetivo geral desta pesquisa é identificar se para os acadêmicos do curso presencial de Ciências Contábeis da Universidade Federal de Santa Catarina as disciplinas de Simulação Gerencial, ministradas no curso, agregam valor no processo de ensino/aprendizagem.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar se a matéria agiu como integradora do curso.
- Identificar quais as matérias do curso que estão sendo mais utilizadas no Jogo Empresarial.
- Identificar se os acadêmicos se sentem empolgados, motivados e ansiosos com a sistemática do jogo.

1.4. JUSTIFICATIVA

A presente pesquisa tem como intuito analisar as diferentes percepções dos acadêmicos de Contabilidade da UFSC em relação às disciplinas de Simulação Gerencial ministradas no currículo. Tomando como base o acadêmico no centro do processo de ensino é favorável ser de conhecimento para as instituições de ensino, para os educadores e educandos o efeito que um método pode causar nesse processo.

A motivação para o estudo veio inicialmente do gosto da autora pela metodologia do Jogo de Empresa. Este foi um método que se destacou ao longo do curso, por tratar de uma maneira diferente os assuntos gerenciais. Para a autora o método trouxe uma nova perspectiva para o ensino da contabilidade, propondo desenvolver aspectos na área de gestão que se assemelham ao futuro mercado de trabalho.

A partir desta percepção surge a vontade de analisar as opiniões dos acadêmicos, visto que, este método se difere do tradicional e que para a autora foi um método efetivo na academia. Sendo de interesse, para esta, que outras metodologias dinâmicas sejam aplicadas em outras áreas do curso.

Tendo em vista o exposto, espera-se contribuir com o presente trabalho com os educadores e gestores universitários, a fim de que estes tenham conhecimento sobre as percepções dos acadêmicos em relação às disciplinas de simulação gerencial da UFSC.

2. METODOLOGIA DA PESQUISA

O presente capítulo trata das abordagens metodológicas utilizadas na pesquisa, assim como a população e amostra estudada e as ferramentas utilizadas na coleta e análise de dados. Nesta parte também será descrito o sistema de simulação empresarial utilizado ao longo dos semestres analisados.

2.1.1. TIPO DA PESQUISA

Esta pesquisa se enquadra, quanto ao seu objetivo, como uma pesquisa descritiva. Pois tem como intuito descrever e analisar as percepções que os acadêmicos possuem referente às matérias de simulação gerencial ministradas no curso de contabilidade da UFSC. De acordo com Andrade (2002, apud RAUPP, BEUREN, 2003, p. 81) “a pesquisa descritiva preocupa-se em observar fatos, registrá-los, analisá-los, classificá-los e interpretá-los, e o pesquisador não interfere neles”.

Quanto aos tipos de procedimentos adotados, a pesquisa se enquadra em uma pesquisa bibliográfica e de levantamento. Referente à pesquisa bibliográfica Raupp e Beuren (2003, p. 86) explicam que este método é considerado obrigatório por seu teor teórico, sendo que ele que irá proporcionar os devidos conhecimentos acerca do referencial científico já existente. Os autores ainda comentam que esta tipologia de pesquisa constitui parte na pesquisa descritiva quando se objetiva conhecer os conhecimentos prévios do problema do qual se quer resposta.

Quanto ao procedimento de levantamento Gil (1999, apud RAUPP, BAUREN, 2003, p. 85) descreve que

se caracterizam pela interrogação direta das pessoas cujo comportamento se deseja conhecer. Basicamente, procede-se a solicitação de informações a um grupo significativo de pessoas acerca de um problema estudado para em seguida, mediante análise quantitativa, obter as conclusões correspondentes aos dados coletados.

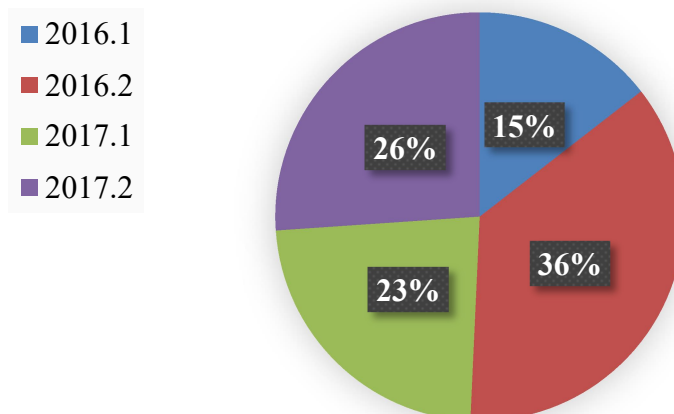
Referente à abordagem do problema, este estudo, se enquadra como um estudo qualitativo, visto que não se utiliza de métodos estatísticos para realizar a análise dos dados obtidos. Richardson (1999, apud RAUPP, BEUREN, 2003, p. 91) menciona que estes estudos “podem descrever a complexidade de determinado problema, analisar a interação de certas variáveis, compreender e classificar processos dinâmicos vividos por grupos sociais”.

2.1.2. POPULAÇÃO E AMOSTRA

A presente pesquisa tem como população os acadêmicos do curso presencial de Ciências Contábeis da UFSC que cursaram as disciplinas de Simulação Gerencial nos semestres de: 2016.1, 2016.2, 2017.1 e 2017.2. Sendo compostas por quatro turmas do turno diurno e quatro turmas do turno noturno. Assim, a população é composta por 241 alunos.

Da população a amostra coletada a partir do questionário compôs um número de 69 alunos. Sendo composta em sua maioria por acadêmicos dos semestres de 2016.2 e 2017.2 e, como pode ser observado no Gráfico 1.

GRÁFICO 1: Composição da amostra: Semestre cursado.



Fonte: Elaborado pela autora para análise dos dados.

2.1.3. COLETA DE DADOS

Os dados da pesquisa foram coletados a partir da aplicação de um questionário enviado para os e-mails dos acadêmicos cadastrados no sistema Simulare (Sistema de simulação utilizado nas disciplinas de Simulação Gerencial).

Para atingir os objetivos da pesquisa foi segmentado o questionário em quatro partes, como pode ser observado na Tabela 1.

Tabela 1 Composição do questionário

Seção	Descrição
1. Dados gerais	Questionamentos para identificar o sexo, ano que cursou as disciplinas e empresa que administrou.
2. Quanto à disciplina	Questionamentos para identificar a percepção do acadêmico em relação ao processo de ensino/aprendizagem.
3. Das disciplinas cursadas ao longo do curso	Listagem de matérias ministradas no decorrer do curso para identificar a utilização destas no decorrer das disciplinas de Simulação Gerencial.
4. Envolvimento Individual e Trabalho em equipe	Questionamentos para identificar as sensações dos acadêmicos no decorrer da disciplina.

Fonte: Elaborada pela autora para coleta dos dados.

Para coletar as respostas do questionário foi utilizada a escala Likert com uma série de cinco possibilidades, como esta demonstrada no Quadro 1. Na seção 3 do questionário também foi utilizado da escala Likert com 5 pontos, entretanto foi utilizado de outras proposições para as perguntas, como pode ser observada no Quadro 2.

QUADRO 1: Escala Likert de 5 pontos

Escala Likert					
Escala Likert	1	2	3	4	5
Seção 2	Discordo Plenamente	Discordo	Indiferente	Concordo	Concordo plenamente
Seção 3	Irrelevante	Baixa relevância	Indiferente	Relevante	Alta Relevância

Fonte: Elaborado pela autora para coleta de dados.

QUADRO 2: Escala Likert 5 pontos para a quarta seção do questionário.

Perguntas	1-2-3-4-5
Você se sentiu estimulado e emocionalmente envolvido em relação às atividades de gestão da empresa simulada?	Pouco/Muito
Você se sentiu motivado para participar das atividades de gestão da empresa simulada, para além da necessidade de nota de aviação da disciplina?	Pouco/Muito
Você necessitou de esforço/dedicação para compreender e aplicar rotineiramente as regras da simulação na gestão da empresa simulada?	Pouco/Muito
Qual era o seu sentimento quanto a expectativa do resultado da simulação da rodada?	Indiferente/Ansioso
Qual era normalmente sua reação depois da divulgação do resultado da rodada, em relação às suas expectativas?	Frustração/Entusiasmo
Como você considera o cenário de gestão de empresas em ambiente simulado para fixar a atenção durante o processo análise e tomada de decisões?	Complexidade Baixa/Complexidade Adequada
A simulação gerencial gera ambiente competitivo?	Baixa Competitividade/Alta Competitividade
A competição na simulação gerencial estimula o aprendizado?	Pouco estimulante/Altamente estimulante
A equipe era coesa no planejamento das decisões e as tarefas eram compartilhadas.	Discordo Plenamente/Concordo Plenamente
Todos os participantes da equipe estavam comprometidos com a gestão da empresa simulada.	Discordo Plenamente/Concordo Plenamente

Fonte: Elaborado pela autora para coleta de dados.

2.1.4. LIMITAÇÕES DA PESQUISA

A presente pesquisa tem como limitação que se restringiu aos acadêmicos do curso presencial de Contabilidade da UFSC, se limitando aos semestres de 2016.1 a 2017.2 Os dados coletados também se referem à utilização de um único simulador (Simulare), assim como um único animador (docente).

2.1.5 SIMULARE

A Simulare é uma empresa que atua com a simulação de jogos empresariais utilizados tanto nas áreas educacionais quanto em corporativas. O simulador da Simulare vem sendo utilizado no curso de Contabilidade da UFSC desde 2015.

Este simulador funciona criando um cenário comercial ou industrial, Simulação Gerencial I e II, respectivamente, onde os acadêmicos tomam-se administradores de suas empresas e tomam decisões a cada período, no final de cada período é feita a rodada deste, onde ocorre a transformação da tomada de decisão em resultados para a empresa.

Neste sistema, o acadêmico tem acesso a diversos relatórios, tanto de relatórios internos da empresa como relatórios do mercado. Além de que para subsidiar suas tomadas de decisões o simulador oferece o ‘jornal’ onde são divulgadas informações importantes sobre o mercado, como por exemplo: política de preços, taxa de juros, possíveis greves trabalhistas ou de fornecedores.

Para a tomada de decisões o simulador traz campos específicos para cada área, como por exemplo: marketing, recursos humanos, compra de produtos para revenda ou insumos para industrialização, preço e quantidade estimada de venda. O jogador também possui um relatório onde pode fazer o comparativo de estimativa com o realizado. Ainda, o jogo possibilita, após a rodada, análise de indicadores financeiros, de satisfação de colaboradores, participação no mercado, de comparativo com os concorrentes.

Por fim, nota-se que o simulador oferece de diversas ferramentas para que o jogo simule um cenário empresarial.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

O presente capítulo irá apresentar um levantamento teórico sobre o método de ensino “Jogos de Empresas”, relatando sua origem, conceitos e características. Como complemento será tratado nesta parte da pesquisa sobre a utilização deste método como estratégia de ensino.

3.1. A UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA NO MEIO ACADÊMICO

É notório que vivemos em uma era digital. Nosso cotidiano vem sendo cercado por diversos dispositivos eletrônicos, podendo ser acessado digitalmente, permitindo o acesso,

armazenamento e compartilhamento das informações (MISKOLCI, 2016). Os dispositivos tecnológicos geram uma conectividade global, “alterando as concepções de tempo e espaço, as noções de público e privado, as relações de consumo, as relações no âmbito trabalhista, as atividades de lazer, dentre outras” (SOUZA, 2014).

Na esfera da educação essa era informatizada gera um desafio, onde o educando deve ser capaz de desenvolver competências que lhe permitam interagir em um mundo global, competitivo, que valoriza o ser flexível, criativo e inovador (COUTINHO, LISBÔA, 2011).

Referente aos educadores Araújo (2009) discorre que estes devem ser capazes de se adaptar diariamente aos novos ritmos e as exigências educacionais impostas pelos novos tempos, proporcionando um ensino de maior qualidade. Para o autor, o docente ainda terá o papel de ajudar o acadêmico a selecionar as informações.

Takeshy e Andrade (2003, apud EYERKAUFER, et al., 2006) caracterizam a utilização da informática na educação por englobar uma diversidade de recursos pedagógicos, objetivando uma maior facilidade de geração de conhecimentos. Para os autores a utilização de métodos tecnológicos tornam mais eficientes aspectos administrativos, tais como “ágeis mecanismos de inscrição, distribuição eficiente dos materiais de estudo, informações precisas, atenção e orientação aos alunos.” Os mesmos exemplificam os instrumentos de tecnologias que vem sendo utilizados como: “internet, recursos multimídia, telecomunicações, satélite, softwares de trabalhos em grupos e softwares de redes”.

Rocha (2007) enfatiza que a evolução da tecnologia e da comunicação influencia no comportamento de indivíduos e consequentemente na forma que as organizações processam suas informações na área de gestão, sendo que atualmente, torna-se indispensável à utilização de alguma tecnologia no cotidiano empresarial. De tal forma o ensino, com suas formas de conteúdos e metodologias, devem acompanhar este desenvolvimento, adequando-se quando necessário.

O autor discorre sobre a metodologia de laboratórios, afirmando que: (ROCHA, 2007, p. 17)

O laboratório de contabilidade surge como um espaço de possibilidades para que se processe a intensificação do aprendizado, permitindo que o discente realize a articulação de pontos teóricos e práticos, e assim desenvolva habilidade de transformar o conhecimento do conteúdo teórico em aplicação prática.

A partir do contexto apresentado, será tratado agora sobre o método de ensino de Jogos de empresas, Mendes (1997) menciona que esta metodologia consiste numa ferramenta

de auxílio a prática gerencial, utilizando de simulações de situações semelhantes às enfrentadas pelas empresas no seu dia a dia, constituindo de uma ferramenta dinâmica e rápida.

3.2. ORIGEM DOS JOGOS DE EMPRESAS

O surgimento dos jogos de empresas está diretamente associado aos jogos de guerra que vêm sendo utilizados pela sociedade há anos em uma perspectiva estratégica (GOUVEIA JUNIOR, 2015).

Sauaia (1995, apud CASAGRANDE, 2015) compartilha que a utilização destes jogos deu-se inicialmente por volta de 3.000 a.C com a simulação da guerra Wei-Hái na China, e, com o jogo Chaturanga na Índia. A partir disto, em 1798 é criado um jogo mais elaborado, o New Kriegspiel, por George Venturini na cidade de Schleswig na Alemanha.

Nos Estados Unidos em meados da década de 1950, iniciou-se o uso dos jogos de empresas como método de treinamento de funcionários. Assim, foi lançado o primeiro jogo de empresa informatizado, o Top Management Decision Simulation na Universidade de Washington (HU et al., 2013).

Já no Brasil, conforme Santos et al. (2014, p. 118) “os jogos de simulação empresarial surgiram na década de 1970, como uma metodologia para aperfeiçoamento do recurso ensino-aprendizagem”.

Atualmente, os jogos de empresas estão sendo aplicados tanto no meio acadêmico como no empresarial. No último, sendo utilizado como uma ferramenta versátil, podendo ser desenvolvida como treinamento de pessoal, em atividades de planejamento, para tomada de decisões, assim como para avaliações (HU et. Al, 2013).

3.3. CONCEITOS DOS JOGOS DE EMPRESAS

O jogo de empresa é um método de ensino dinâmico, onde os participantes analisam e tomam decisões referentes a um cenário simulado, e no final de um período recebem o *feedback* da simulação. (DA SILVA; OLIVEIRA; MOTTA, 2013).

Sauaia (2004, apud PASSOS et al., 2016, p. 87) conceitua como a “atividade que provê uma dinâmica vivencial que guarda grande semelhança com o que ocorre no dia a dia da

organização”. Sobre aprendizagem vivencial Kolb (1984, apud BUTZKE; ALBERTON, 2016) define como um processo de transformação da experiência em conhecimento.

Para Sauv  et al. (2007, apud Mrtvi et al., 2016, p. 23) o jogo consiste em uma “fic  o, fantasia ou situa  o artificial na qual jogadores, colocados em conflito entre si ou contra outras for as, s o governados por regras que estruturam suas a  es para alcan ar objetivos de aprendizado, bem como uma meta determinada pelo jogo”.

Schafranski (2002, apud CASAGRANDE, 2014) afirma que os jogos de empresas tem a capacidade de demonstrar situa  es espec ficas da  rea empresarial.

Dentre as caracter sticas dos jogos de empresas, Gramigna (2007, apud GOUVEIA JUNIOR, 2015, p.45) apresenta quatro como fundamentais, estas s o:

- Possibilidade de simular atividades da rotina empresarial, trazendo para o jogo um ambiente similar  quele encontrado nas organiza  es;
- Defini  o dos pap is dos participantes, que podem ser: estruturados (cada jogador sabe o comportamento que se deve adotar), semiestruturados (o facilitador indica de forma gen rica a maneira com que cada jogador vai desempenhar suas fun  es) ou desestruturados (o grupo se organiza, sem interfer ncias externas);
- Estabelecimento de regras claras, de modo que os participantes tenham conhecimento do funcionamento do jogo, bem como das permiss es e proibi  es; e
- Atratividade, qualidade que desperta o interesse dos participantes, provocando maior comprometimento e envolvimento dos mesmos.

Campos, Santos e Terra (2014) alegam que o objetivo educacional dos jogos   o chamado “aprender fazendo”, onde os conhecimentos s o adquiridos mediante exercita  o da tomada de decis es a partir da viv ncia em sala. Proporcionando assim, um maior entendimento de como   o funcionamento da administra  o na pr tica e o relacionamento entre as diversas  reas da organiza  o. Doyle e Brown (2000, apud BUTZE; ALBERTON, 2016) relatam que os jogos devem ser usados no apoio  s aulas expositivas, tendo o intuito de aprofundar os conhecimentos obtidos a partir das aulas te ricas.

3.4. JOGOS DE EMPRESAS E SUAS VANTAGENS NA ESTRAT GIA DE ENSINO

Como mencionado anteriormente, a tecnologia é uma constante diária na sociedade atual estando presente tanto em atividades profissionais como em atividades de lazer. Hoje com seu constante avanço, pode-se processar rapidamente uma grande quantidade de dados, e possibilitar o avanço de diversas áreas. Na educação, o uso das tecnologias deve ser utilizado como uma ferramenta facilitadora do processo de ensino-aprendizagem. São diversas as ferramentas tecnológicas que podem ser utilizados pelos educadores, tais como, os jogos de empresas. (HU et al., 2013)

Para Sauaia e Cervi (2007, apud DA VEIGA et al., 2015, p. 182) “a aprendizagem de adultos é mais eficaz quando o objetivo proposto encontra-se direta e profundamente vivenciado do que quando ele simplesmente é recebido de forma passiva”.

Neste sentido, o método de aprendizagem vivencial se apresenta como uma forma que incentiva aos participantes a se envolverem no processo de ensino, com a realização de problemas, desafios, atividades. Neste contexto, o processo de ensino é construído a partir das experiências dos acadêmicos. (ALVES et al., 2016)

Apesar das instituições de ensino superior ainda utilizarem o modelo de ensino tradicional centrado em um orador, vem se tendo a necessidade de uma complementação no ensino, utilizando-se de tecnologias e novos métodos de ensino-aprendizagem. (SAUAIA, 2016) Neste contexto, “os jogos de empresas são um exemplo da utilização da tecnologia da informação como ferramenta de ensino-aprendizagem, pois propicia uma interação diferente entre os alunos e o professor” (HU et al., 2013, p. 12). Sauaia (2010) explica que

Ao contrário do que ocorre em aulas expositivas, em que o professor desempenha o papel principal (ênfase no ensino) no método vivencial denominado “jogo de empresas”, o papel principal é desempenhado pelo participante (ênfase na aprendizagem).

Hemzo e Lespch (2006, apud OLIVEIRA; ALVES, 2012) ressaltam a importância da utilização desse método na formação acadêmica dos cursos da área de Ciências Sociais Aplicadas, para eles, é essencial a utilização de métodos que facilitem a motivação dos alunos, assim, com o caráter lúdico proporcionado pelas ferramentas andragógicas (voltadas para o ensino de adultos) se tem maiores oportunidades de um ensino participativo, com conteúdos discutidos em ambientes de integração.

Neste contexto, Veiga, Lima e Zanon (2013) relatam a importância do uso dos jogos no ensino da administração, objetivando um conhecimento globalizado, mesmo que em um

ambiente simulado. Casagrande (2015) destaca que em uma conjuntura de inovação tecnológica com ambientes organizacionais em constante transformação, a formação dos contadores e gestores deve abordar uma perspectiva mais sistêmica, formando assim, profissionais que possam atender as necessidades do mercado.

A utilização dos jogos como processo de formação desempenha um importante papel na qualificação dos estudantes. Colaborando significativamente com o processo de tomada de decisões e com o desenvolvimento de habilidades necessárias a um gestor. Assim, os jogos se bem explorados representam grande contribuição ao avanço da educação gerencial, associando a satisfação com a aprendizagem. (GRAMIGNA, 2007, apud DA VEIGA et al., 2014)

Olivier e Rosas (2004, apud CUNHA; DIAS, 2013) alegam que os jogos proporcionam a oportunidade dos discentes de englobar os conteúdos adquiridos ao longo dos cursos. Proporcionando uma visão geral da prática empresarial e da tomada de decisões, fazendo necessário o estudo dos resultados como um todo.

Neves e Lopes (2008, apud GOUVEIA JUNIOR, 2015, p.32) apontaram como pontos favoráveis para o aumento do uso de jogos de empresas nos cursos de graduação, em administração, assim como sua popularidade, tais quais:

- i) importância da aprendizagem cognitiva proporcionada pelos jogos; ii) aproximação entre a teoria e a prática; iii) o estímulo ao pensamento sistêmico; iv) o estímulo ao trabalho em equipe; v) a integração dos conteúdos das diversas disciplinas do curso de administração.

Por fim, Marques Filho (2001, apud RAFALSKI; CARNEIRO, 2013 p. 2) afirma que os jogos também colaboram com o exercício de habilidades de autodesenvolvimento como: “(a) aprimoramento do conhecimento, (b) autodisciplina, (c) valores morais, (d) socialização, (e) espírito de cooperação/participação, (f) afetividade e respeito”.

4. ANÁLISE DOS DADOS

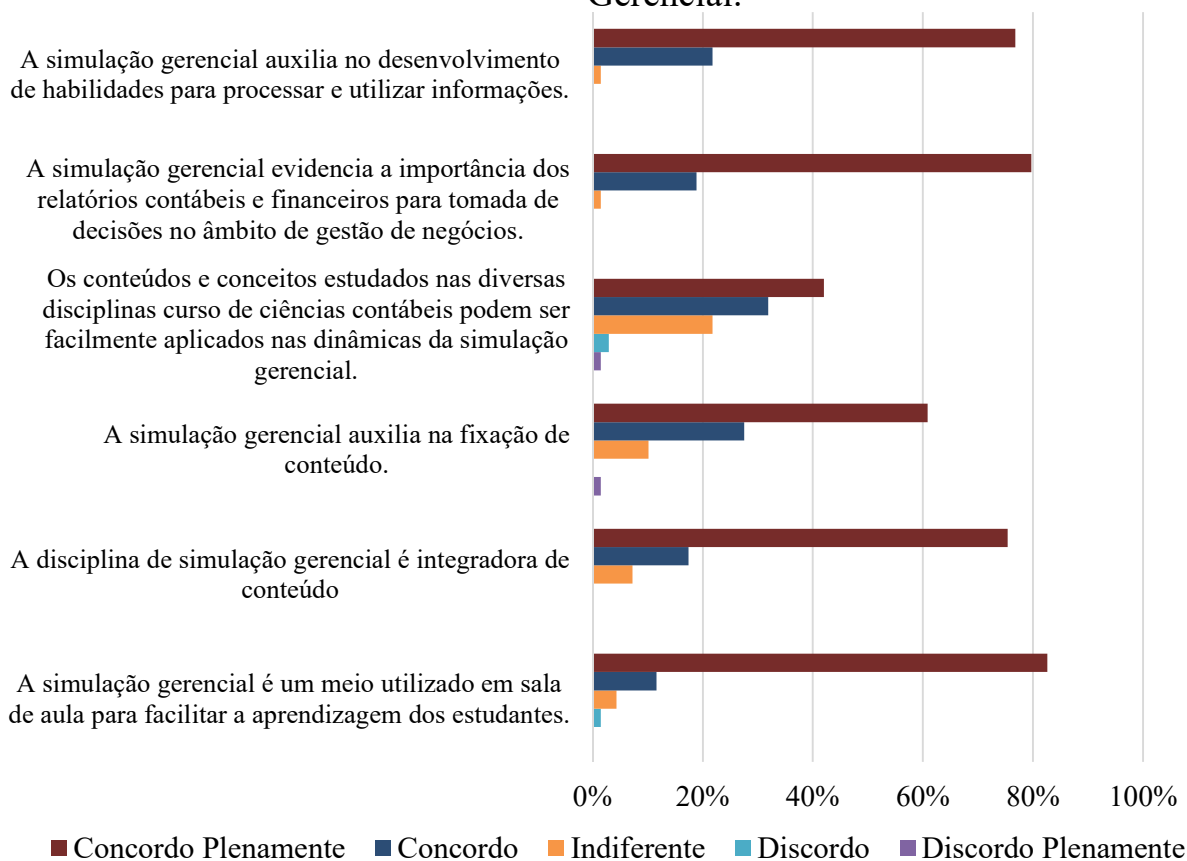
Nesta parte da pesquisa serão analisados os dados levantados a partir do questionário. Será feita uma análise das seções do questionário com o intuito de se atingir os objetivos do estudo.

4.1. ANÁLISE DAS PERCEPÇÕES DOS ACADÊMICOS

O objetivo principal desta pesquisa é analisar qual a percepção do acadêmico em relação ao processo de ensino/aprendizagem das disciplinas de Simulação Gerencial ministradas no curso presencial de contabilidade da UFSC. Para isto, foram analisados, através do questionário aplicado, diversos pontos como serão apresentados adiante.

A partir da primeira seção do questionário aplicado se pode identificar que grande parte dos acadêmicos respondentes demonstrou satisfação com aspectos voltados ao ensino/aprendizagem. Nota-se a pelo Gráfico 2 que em todos os questionamentos feitos, nesta seção, teve-se um percentual elevado de alunos que concordam e concordam plenamente com os quesitos questionados. Percebe-se que mais de 70% dos respondentes concordam plenamente que a disciplina auxilia no processamento e utilização das informações, que ela evidencia a importância das demonstrações contábeis, que é um método integrador do curso, e que é uma metodologia que facilita a aprendizagem.

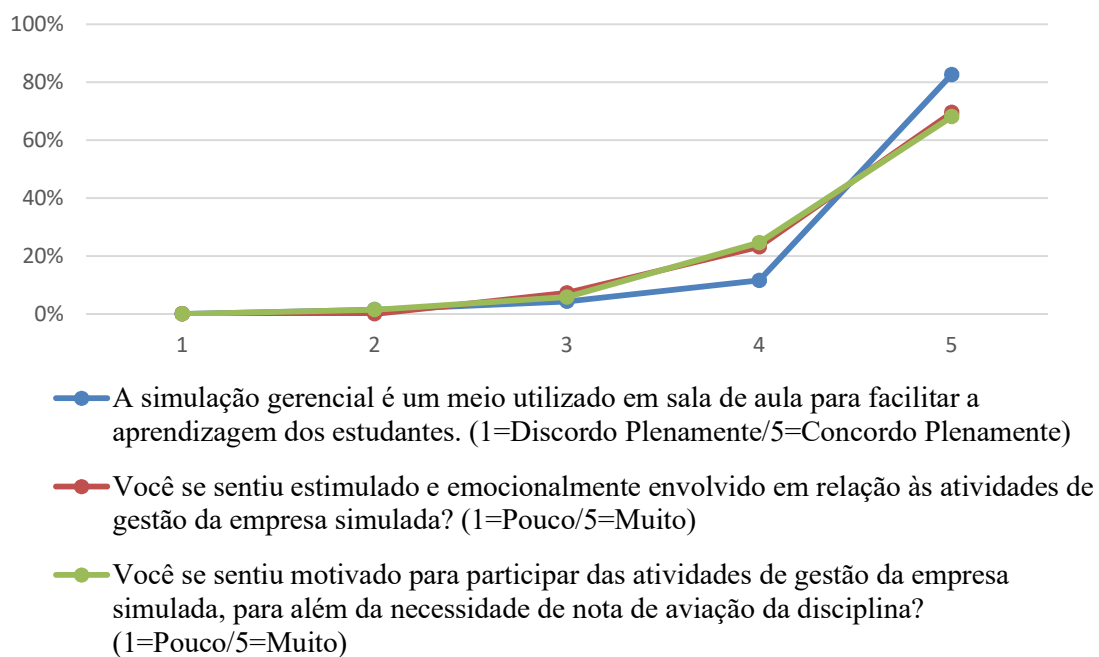
GRÁFICO 2: Percepção dos acadêmicos em relação ao processo de ensino/aprendizagem das matérias de Simulação Gerencial.



Fonte: Elaborado pela autora para análise dos dados.

Percebe-se, com o presente estudo, que fatores como a estimulação e motivação dos acadêmicos podem influenciar na percepção do educando sobre a facilidade que o método traz no processo de aprendizagem. Isto pode ser observado através do Gráfico 3 onde ha uma relação, em números, entre o percentual de acadêmicos que se sentem emocionalmente envolvidos no jogo e motivados além da necessidade de concluir a matéria, com o percentual de acadêmicos que consideram o método facilitador na aprendizagem. Visto isto, pode-se concluir que o método traz mais resultados, em relação à facilidade de aprendizagem, aos acadêmicos que de alguma forma entram no jogo mais motivados.

GRÁFICO 3: Método que facilita a aprendizagem x motivação



Fonte: Elaborado pela autora para análise dos dados.

A presente pesquisa nos permitiu identificar que a matéria age como integradora do curso, visto que 94% dos respondentes concordam e concordam plenamente que a matéria é integradora de conteúdos. Neste contexto, o estudo identificou a relevância das disciplinas anteriormente estudadas no curso com sua utilização no Jogo Empresarial. Assim, no Quadro 3 é demonstrado, em números percentuais, o nível de relevância alocado pelos educandos das matérias anteriormente cursadas.

Pode-se observar que todas as matérias questionadas apresentaram alguma relevância na disciplina de Simulação Gerencial, dando destaque para as matérias de Análise das Demonstrações Contábeis, Custos e Análise de Custos e Contabilidade Gerencial. Ainda, pela análise, pode-se mencionar que o Jogo também traz relevância na utilização de conceitos da área financeira e econômica, assim como tributária.

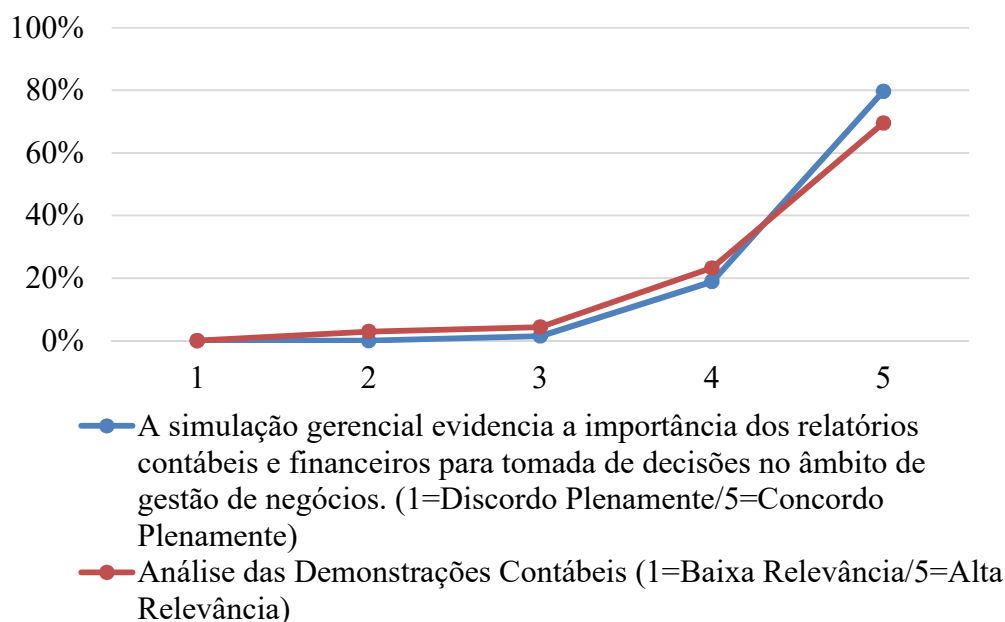
Outro aspecto encontrado, com o presente trabalho, foi referente às Demonstrações Contábeis. Pelo estudo 99% dos respondentes identificaram que o Jogo evidencia a importância destas, e ainda, ocorre uma relação esperada com o número de educandos que identificaram a matéria de Análise das Demonstrações Contábeis como relevante no decorrer do processo de planejamento e tomada de decisões do jogo, como pode ser observado pelo Gráfico 4.

QUADRO 3: Relevância das disciplinas do curso na disciplina de Simulação Gerencial

Matérias estudadas no curso de Contabilidade	Nível de Relevância				
	1	2	3	4	5
Teoria das Organizações	20%	28%	28%	17%	7%
Legislação Comercial e Societária	25%	23%	30%	14%	7%
Teoria Econômica	19%	14%	26%	25%	16%
Contabilometria	43%	13%	28%	14%	1%
Matemática Financeira I e II	6%	9%	29%	29%	28%
Laboratório de Prática Contábil	14%	16%	29%	25%	16%
Contabilidade e Análise de Custos	-	-	1%	13%	86%
Legislação e Contabilidade Tributária	13%	13%	26%	30%	17%
Análise das Demonstrações Contábeis	-	3%	4%	23%	70%
Contabilidade Gerencial	-	-	-	28%	72%
Contabilidade Avançada	9%	14%	35%	22%	20%
Sistemas de Informação Contábil	13%	12%	33%	26%	16%
Auditoria e Perícia Contábil	30%	19%	23%	19%	9%
Planejamento Tributário	14%	16%	23%	26%	20%
Controladoria	7%	7%	14%	38%	33%

Fonte: Elaborado pela autora para análise dos dados.

GRÁFICO 4: Demonstrações Contábeis.



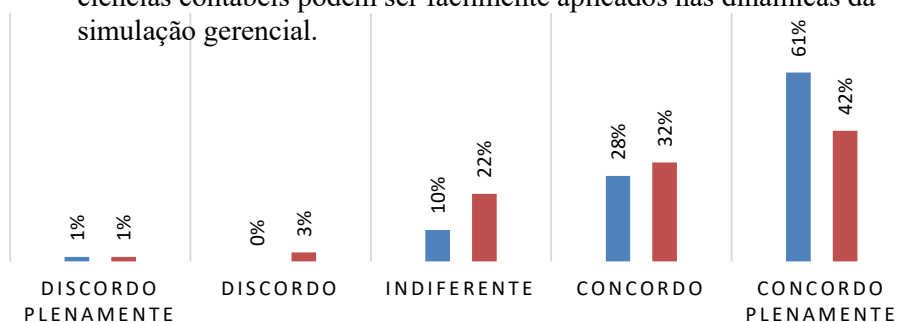
Fonte: Elaborado pela autora para análise dos dados.

Ainda neste contexto, pode-se observar que apenas 42% dos respondentes concordam plenamente que os conceitos anteriormente estudados são facilmente aplicados na dinâmica do jogo, entretanto, 61% deles afirmam que a disciplina auxilia na ficção de conteúdos, como pode ser observado a partir do Gráfico 5. Visto isto, pode-se dizer que o Jogo é um método que além de auxiliar na ficção dos conteúdos também pode esclarecer conceitos anteriormente não compreendidos pelos acadêmicos.

GRÁFICO 5: CONTEÚDOS ESTUDADOS

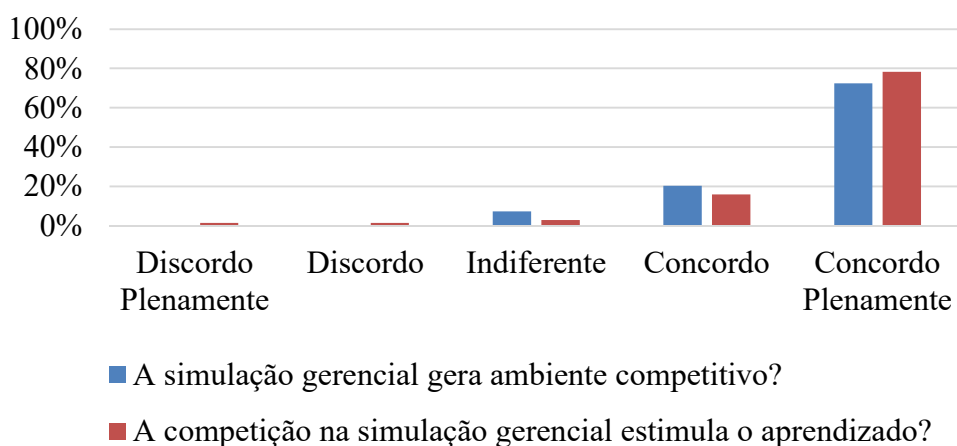
■ A simulação gerencial auxilia na fixação de conteúdo.

■ Os conteúdos e conceitos estudados nas diversas disciplinas curso de ciências contábeis podem ser facilmente aplicados nas dinâmicas da simulação gerencial.



Outro aspecto observado, referente ao processo de ensino/aprendizagem, pelo presente estudo, pode ser observado pelo Gráfico 6. Observa-se que 72% dos respondentes concordam plenamente que este método gera um ambiente competitivo, e neste ponto, 78% dos respondentes também afirmam que a competição auxilia no processo de ensino.

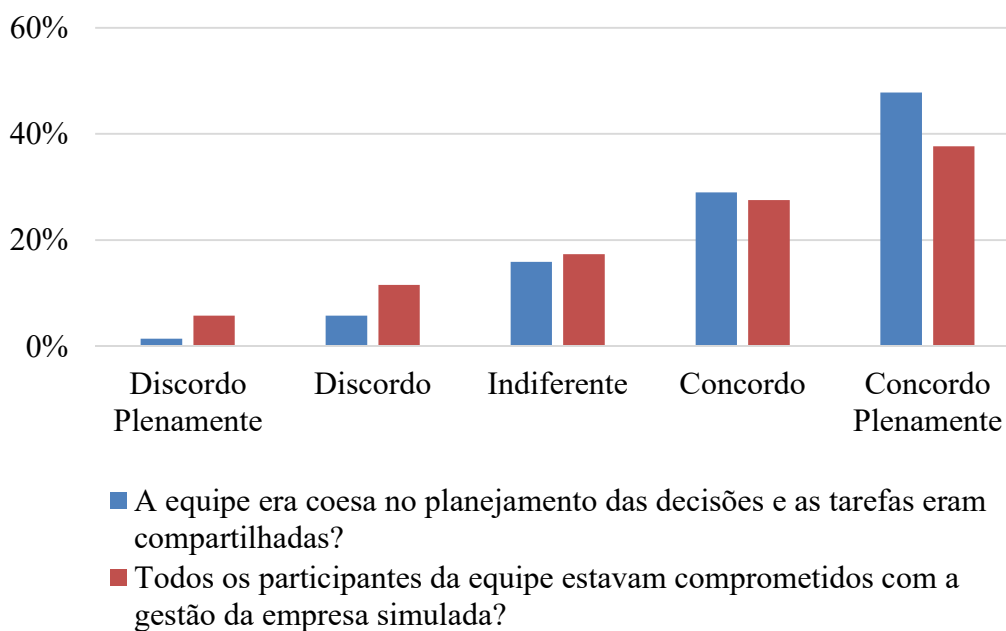
GRÁFICO 6: Ambiente competitivo.



Fonte: Elaborado pela autora para análise dos dados.

Referente ao Trabalho em equipe, a análise identificou que a maioria dos respondentes, cerca de 80% e 65% concordam e concordam plenamente que a equipe era coesa e as tarefas compartilhadas, e que todos os participantes estavam comprometidos com o Jogo Empresarial, respectivamente, como pode ser visualizado a partir do Gráfico 7. Isto nos permite identificar que o trabalho em equipe, de maneira geral, tem sido funcional no processo de gestão no jogo empresarial.

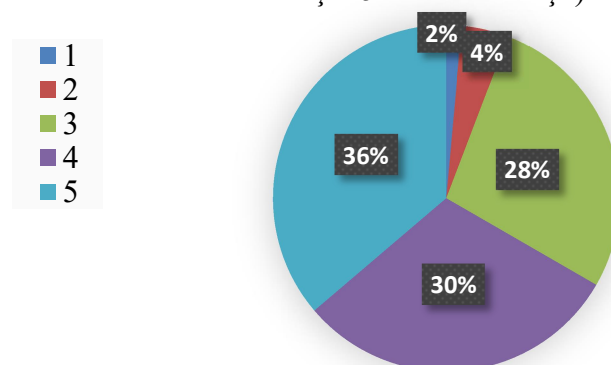
GRÁFICO 7: Trabalho em equipe.



Fonte:Elaborado pela autora para análise dos dados.

Um aspecto interessante observado a partir da análise foi referente ao esforço que o acadêmico necessitou para compreender e aplicar as regras do jogo. No Gráfico 8 se verifica que 66% dos respondentes identificaram que foi utilizado um grau relevante de esforço para compreender esta sistemática, o que pode identificar alguma deficiência no manual do jogo ou na forma que este é apresentado.

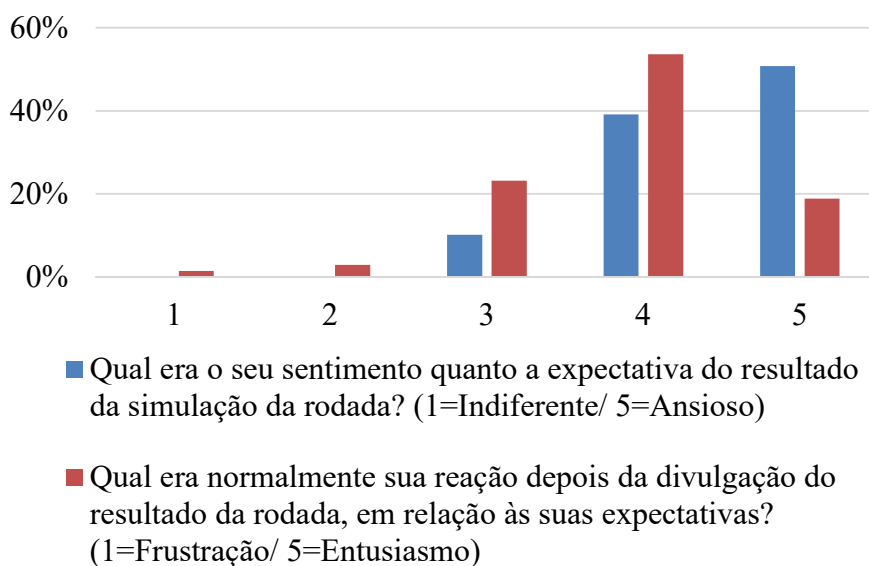
GRÁFICO 8: Você necessitou de esforço/dedicação para compreender e aplicar rotineiramente as regras da simulação na gestão da empresa simulada? (1=Sem esforço/ 5=Muito esforço)



Fonte: Elaborado pela autora para análise dos dados.

Referente ao resultado do Jogo, a presente pesquisa nos permitiu identificar que grande parte dos acadêmicos cria expectativa com o Jogo Empresarial. Analisando o Gráfico 9, nota-se que cerca de 90% dos alunos ficam de alguma forma ansiosos quanto a expectativa do resultado, e que, aproximadamente 72% ficam entusiasmados após a divulgação deste.

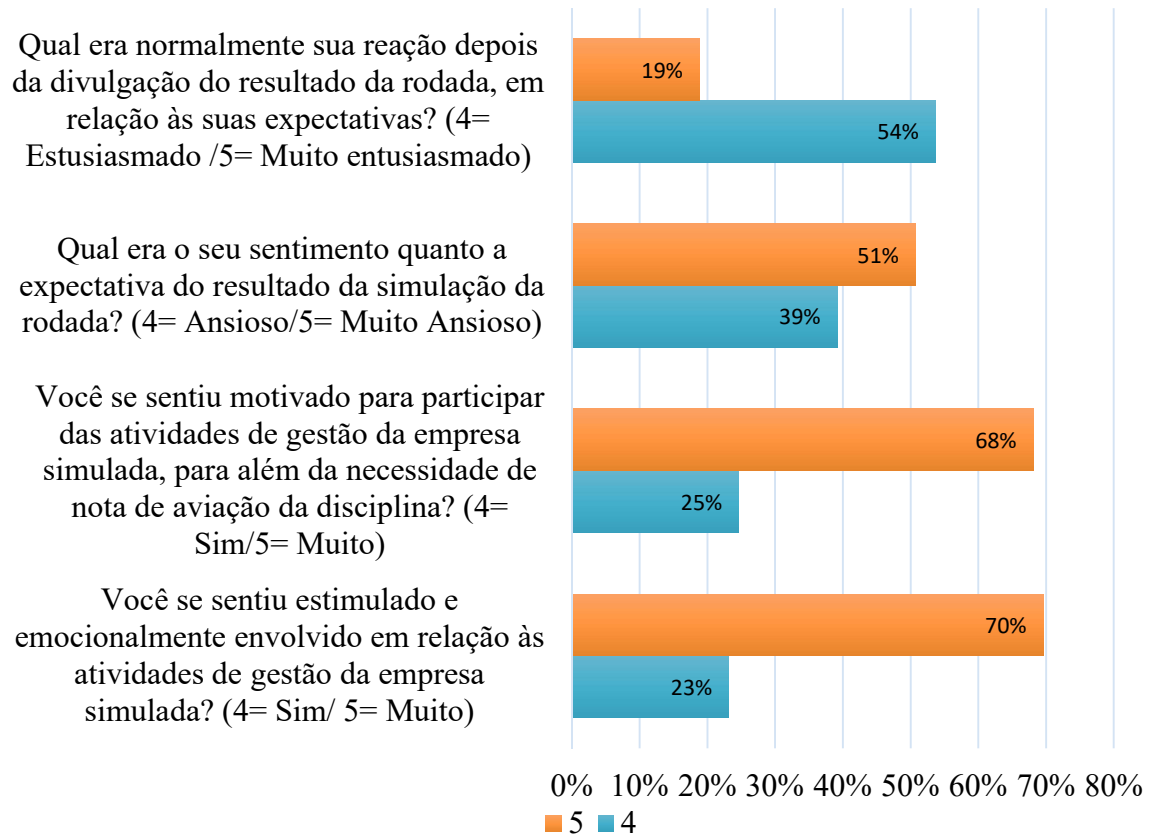
GRÁFICO 9: Expectativa do acadêmico



Fonte: Elaborado pela autora para análise dos dados.

É representado através dos Gráficos 10 e 11 a aglomeração dos respondentes no nível 4 e 5 da Escala Likert. Identificamos pelos gráficos mencionados que a maior parte dos acadêmicos criou um envolvimento emocional. Percebe-se que em todos os aspectos sentimentais estudados obteve-se mais de 50% de acadêmicos que se sentiram motivados e estimulados, assim como ansiosos e empolgados com os resultados. O efeito desta motivação pode ser demonstrado pela percepção de um modo geral positiva quanto à metodologia do jogo empresarial.

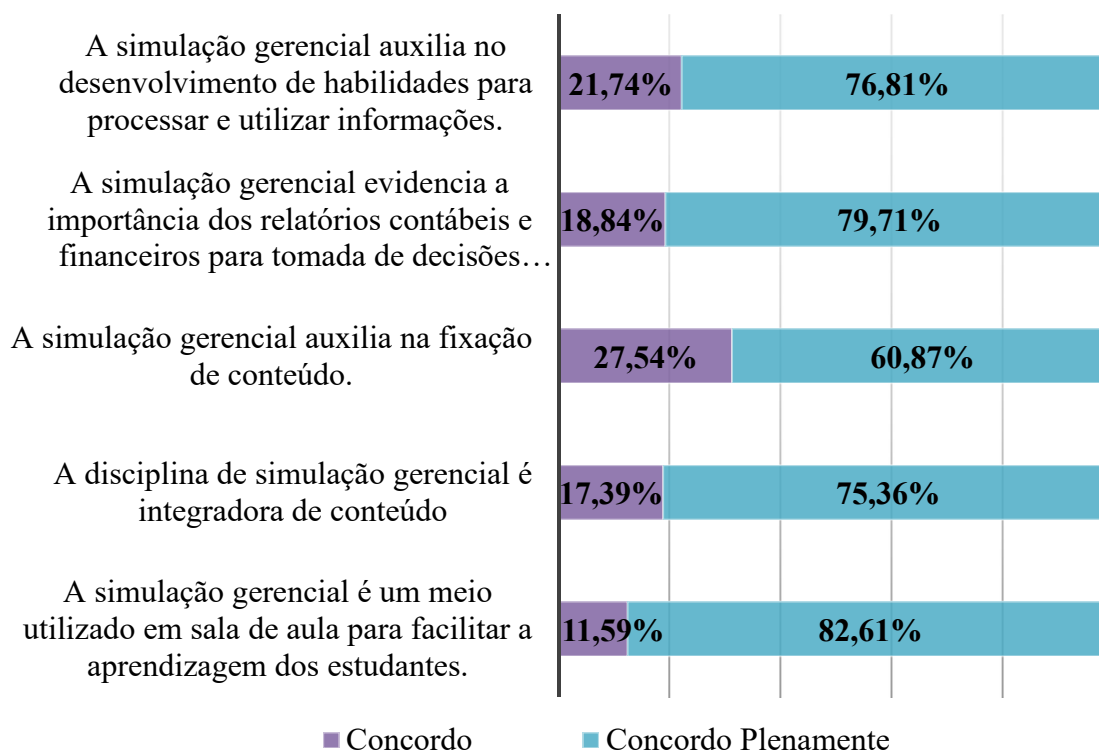
Gráfico 10: Sentimento do Educando



Fonte:Elaborado pela autora para análise dos dados.

Neste contexto, nota-se pelo Gráfico 11 as percepções positivas antes mencionadas. Por ele pode ser identificado que em todos os aspectos levantados aproximadamente 80% dos respondentes concordaram ou concordaram plenamente. Neste ponto, o estudo observou que a matéria de fato integra conteúdos e colabora com sua fixação, evidência sua importância, auxilia no desenvolvimento de habilidades como de utilização das informações recebidas. Facilitando portanto o processo de aprendizagem.

GRÁFICO 11: Percepção do acadêmico.



Fonte: Elaborado pela autora para análise dos dados.

Visto o exposto, agora será tratado sobre as considerações finais do estudo, identificando se os objetivos propostos pela pesquisa foram atingidos, analisando os aspectos mais relevantes identificados por esta análise.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS E SUGESTÕES

No presente capítulo será tratado sobre as considerações finais da pesquisa, identificando as conclusões que a pesquisa nos permitiu chegar e se os objetivos foram alcançados. Além de ser feitas sugestões para futuras pesquisas.

5.1. CONCLUSÕES

A presente pesquisa, inicialmente trouxe como tema do estudo a metodologia de Jogo de Empresas. Este método como foi apresentado no decorrer do trabalho, foge da metodologia tradicional de ensino, utilizando como meio principal de transmissão de conhecimento um simulador onde é aplicado um Jogo Empresarial. Neste jogo, os acadêmicos se tornam

gestores das empresas simuladas, e o processo de aprendizagem se dá pelo ‘aprender fazendo’.

O problema da pesquisa é identificar se para os acadêmicos do curso presencial de Ciências Contábeis da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) as disciplinas de Simulação Gerencial, ministradas no curso, agregam valor no processo de ensino/aprendizagem? Para resolver o problema foi aplicado um questionário aos acadêmicos que cursaram as disciplinas entre os semestres de 2016.1 a 2017.2.

O objetivo principal da pesquisa é identificar se para os acadêmicos do curso presencial de Ciências Contábeis da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) as disciplinas de Simulação Gerencial, ministradas no curso, agregam valor no processo de ensino/aprendizagem. Assim, a pesquisa nos permitiu identificar que maior parte da amostra estudada considera a matéria efetiva em relação ao processo de ensino/aprendizagem. Tendo em vista que mais de 90% dos respondentes identificaram que o método facilita a aprendizagem. Além disto, foi observado que a maioria dos acadêmicos concorda que a matéria fixa conteúdos e integra as matérias anteriormente estudadas.

Em linhas gerais, os acadêmicos identificaram o método como motivador e que se sentiam ansiosos e empolgados quanto aos resultados da empresa simulada. Além de que, os acadêmicos evidenciaram que a competição gerada pelo jogo auxilia na aprendizagem.

Ainda, os respondentes identificaram que o método é aplicável para trabalho em equipe, visto que estes afirmaram que a gestão da empresa simulada vem sendo coesa, com divisão de atividades e que o grupo como um todo vem participando.

A pesquisa também evidenciou que um percentual significativo (66%) dos alunos necessitou de esforço para compreender e aplicar as regras do jogo, o que pode evidenciar uma falha na transmissão ou no próprio manual oferecido no início da disciplina.

O primeiro objetivo específico do estudo é identificar se a matéria agiu como integradora do curso. A análise dos dados pode identificar que a maioria dos respondentes consideram que a matéria, sim, age integrando conteúdos. E assim, pode-se identificar que várias matérias anteriormente cursadas foram utilizadas no processo de planejamento e tomada de decisões na simulação empresarial, tais como: Contabilidade de Custos, Contabilidade Gerencial, Análise das Demonstrações Contábeis, Matemática Financeira, Contabilidade Tributária.

O segundo objetivo específico desta pesquisa, seguiu a linha de integração do curso, sendo que se objetivou identificar as matérias mais utilizadas no Jogo. Assim, pode-se listar, a partir da análise dos dados, que dentre as matérias utilizadas no processo de gestão da

empresa simulada a um destaque para Contabilidade Gerencial (100%) Contabilidade de Custos e Análise de Custos (99%); Análise das Demonstrações Contábeis (93%).

O terceiro, e último, objetivo específico do estudo foram identificar se os acadêmicos se sentem empolgados, motivados e ansiosos com a sistemática do jogo. Como já mencionado, o estudo identificou que a maioria dos respondentes (mais de 90%) se sentiram motivados e emocionalmente envolvidos com o jogo. Mais de 80% da amostra se sentiram ansiosos quanto à divulgação do resultado da rodada e ainda que mais de 70% destes se sentiam empolgados após a divulgação desta.

Tendo em vista o exposto, pode-se afirmar que esta metodologia de ensino é um método dinâmico, em que o educando se sente estimulado em participar do jogo empresarial. E que ainda o método cumpre com seu papel educacional, como fixando ou até mesmo esclarecendo conteúdos, e integrando diversas matérias antes estudadas.

5.2. SUGESTÕES PARA PESQUISAS FUTURAS

A partir do estudo, sugere-se para pesquisas futuras uma análise sobre as percepções dos acadêmicos do curso a distância de contabilidade da UFSC sobre as disciplinas de Simulação Gerencial.

Também, sugere-se um estudo sobre a relação dos diferentes estilos de aprendizagem com a eficácia dos métodos de ensino aplicados no curso de contabilidade da UFSC.

O estudo também deixa dados para uma futura pesquisa sobre a correlação entre as percepções dos acadêmicos com o resultado de suas empresas simuladas.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, William Moreira et al. Avaliação do Ciclo de Aprendizagem Vivencial em uma Cooperativa Agropecuária. **Revista ELO–Diálogos em Extensão**, v. 5, n. 1, 2016.

ARAÚJO, José Alberto Borges de. Educação on-line: um estudo sobre o blended learning na formação pós-graduada a partir da experiência de desenho, desenvolvimento e implementação de um protótipo Web sobre a imagem. 2009.

EYERKAUFER, Marino Luiz; FIETZ, Édina Elisangela; DOMINGUES, Maria José. Tecnologia da Informação no ensino da contabilidade: Estudo realizado em duas instituições do estado de Santa Catarina. **Anais do Simpósio de Excelência em Gestão e Tecnologia-SEGeT, Resende-RJ**, v. 3, 2006.

RAUPP, Fabiano Maury et al. Metodologia da pesquisa aplicável às ciências sociais. **Como elaborar trabalhos monográficos em contabilidade: teoria e prática**, v. 3, p. 76-97, 2003.

BUTZKE, Marco Aurélio; ALBERTON, Anete. Estilos de aprendizagem e jogos de empresa: a percepção discente sobre estratégia de ensino e ambiente de aprendizagem. **REGE-Revista de Gestão**, v. 24, n. 1, p. 72-84, 2017.

CASAGRANDE, Maria Denize Henrique et al. Jogos de Empresas no Ensino da Contabilidade Tributária. **Contabilidade Vista & Revista**, v. 25, n. 1, p. 34-58, 2015.

CAMPOS, Eduardo Pacheco et al. Jogos de Empresas: Um Estudo sobre quem e como se utiliza no Brasil. **Polêm! ca**, v. 13, n. 3, p. 1462-1496, 2014.

COUTINHO, Clara Pereira; LISBÔA, Eliana Santana. Sociedade da informação, do conhecimento e da aprendizagem: desafios para educação no século XXI. **Revista de Educação**, v. 18, n. 1, p. 5-22, 2011.

CUNHA, Jessiane Aparecida Oliveira; DIAS, Gabriela Costa. Utilização do método de análise Dupont para mensuração de desempenho de empresas simuladas. **REVISTA LAGOS**, v. 4, n. 1, 2015.

DA SILVA, Sheila Serafim; OLIVEIRA, Murilo Alvarenga; DA SILVA MOTTA, Gustavo. Jogos de empresas e método do caso: contribuições ao processo de ensino e aprendizagem em administração. **Administração: Ensino e Pesquisa**, v. 14, n. 4, p. 677-705, 2013.

DA VEIGA, Cristiano Henrique Antonelli; DE LIMA, Jesildo Moura; ZANON, Lenir Basso. Feira de negócios internacionais: uma proposta de jogos de empresas vivenciais em aula. **Internext**, v. 8, n. 3, p. 127-144, 2013.

FERREIRA, José Ângelo et al. **Jogos de empresas: modelo para aplicação prática no ensino de custos e administração do capital de giro em pequenas e médias empresas industriais**. 2000. Dissertação (mestrado) - Programa de Pós Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, 2000.

GOUVEIA JUNIOR, Antonio. **O uso dos jogos de empresas nos cursos de graduação em administração das instituições de ensino superior do Amazonas**. 2015. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós Graduação em Contabilidade e Controladoria, Universidade Federal do Amazonas, 2015.

HU, Osvaldo Ramos Tsan et al. Desenvolvimento e avaliação da metodologia "Jogo de Empresas" no ensino de gestão no curso de engenharia da Universidade Presbiteriana Mackenzie. **Revista Mackenzie de Engenharia e Computação**, v. 13, n. 1, 2014.

MARION, José Carlos; GARCIA, Elias. Discussão sobre metodologias de ensino aplicáveis à Contabilidade. **Revista de Contabilidade do Mestrado em Ciências Contábeis da UERJ**, v. 3, n. 2, p. 11-16, 2013.

MENDES, Maria de Lourdes de Melo et al. O modelo GS-RH: uma integração de Jogos de Empresas para treinamento e desenvolvimento gerencial. 1997.

MISKOLCI, Richard. Sociologia Digital: notas sobre pesquisa na era da conectividade. **Revista Semestral do Departamento e do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFSCar**, v. 6, n. 2, p. 275, 2016.

MRTVI, Valdete de Oliveira et al. Jogos de Empresas: Abordagens ao Fenômeno, Perspectivas Teóricas e Metodológicas. **Revista de Administração Contemporânea**, v. 21, n. 1, p. 19-40, 2017.

OLIVEIRA, Murilo Alvarenga; ALVES, Carlos Leonardo Castro. Política de Preços no Desempenho de Empresas: um Estudo com Simulador Organizacional de Estratégia. **Sociedade, Contabilidade e Gestão**, v. 7, n. 1, 2013.

PASSOS, Ivan Carlin et al. Raciocínio Crítico e Jogos de Empresas. **Revista Contabilidade e Controladoria**, v. 8, n. 3, 2016.

RAFALSKI, Jadson do Prado; CARNEIRO, Claudia Maria Cabral D. Jogos empresariais para apoiar o desenvolvimento de habilidades profissionais. **Revista Foco**, v. 6, n. 1, 2013.

RAMPAZZO, Lino. **Metodologia científica**. Edições Loyola, 2005.

RAUPP, Fabiano Maury; BEUREN, Ilse Maria. Metodologia da Pesquisa Aplicável às Ciências. Como elaborar trabalhos monográficos em contabilidade: teoria e prática. São Paulo: **Atlas**, 2006.

ROCHA, Luís Fernando da et al. Laboratório de contabilidade: uma contribuição no processo de ensino-aprendizagem sob o enfoque da integração teoria-prática. 2007.

SANTOS, Marcello Silvae et al. A Teoria dos Jogos Empresariais como Estratégia de Ensino Aprendizagem nos Cursos de Administração de Empresas. **Revista Práxis**, v. 6, n. 12, 2014.

SANTOS, Robertovatan dos. " Jogos de empresas" aplicados ao processo de ensino e aprendizagem de contabilidade. **Revista Contabilidade & Finanças**, v. 14, n. 31, p. 78-95, 2003.

SAUAIA, Antonio Carlos Aidar. Praticando Gestão como Ciência em um Laboratório Vivencial. In: CONGRESSO DE GRADUAÇÃO DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, 2., Piracicaba –SP, 2016. Anais eletrônicos Piracicaba-SP, 2016. p. 47. Disponível em:

<http://www.prg.usp.br/wpcontent/uploads/anais_congresso_graduacao_usp_2016_v3.pdf>.

Acesso em: 15.mai.2017.

SAUAIA, Antonio Carlos Aidar. **Laboratório de gestão**: simulador organizacional, jogo de empresa e pesquisa aplicada. 2. Ed. Barueri: Editora Manole, 2010.

SOUZA, Josefa Aparecida Silva. A nova era digital e as performances do corpo. **ARTEFACTUM-Revista de estudos em Linguagens e Tecnologia**, v. 8, n. 1, 2014.